



PENGUNAAN GAME EDUKATIF UNTUK MENINGKATKAN KOSA KATA BAHASA INDONESIA PADA KELOMPOK B DI TK NEGERI 02 MASBAGIK

Eni Maulida¹, Surya Bayu Ansori² M. Fahmi³

¹ STITNU AL-MAHSUNI
E-mail: enimaulida293@gmail.com

² STITNU AL-MAHSUNI
E-mail: bayuansori9@gmail.com

³ STITNU AL-MAHSUNI
E-mail: m.fahmi@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effectiveness of using educational games in improving Indonesian vocabulary among group B children at TK Negeri 02 Masbagik. The background of this study is based on the low vocabulary mastery of children, indicated by difficulties in naming, understanding, and using words appropriately in daily communication. This research employed a descriptive qualitative approach with subjects consisting of group B children, teachers, and the learning environment. Data were collected through observation, interviews, and documentation. The data were analyzed using the interactive model of Matthew B. Miles and A. Michael Huberman, which includes data reduction, data display, and conclusion drawing. The results showed that the use of educational games significantly improved children's vocabulary, as indicated by their ability to name, understand, and use words in simple sentences. In addition, educational games increased children's participation, motivation, and social interaction during learning activities. Therefore, educational games are proven to be an effective learning strategy for language development in early childhood.

Keywords: educational games; vocabulary; early childhood

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan game edukatif dalam meningkatkan kosakata bahasa Indonesia pada anak kelompok B di TK Negeri 02 Masbagik. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya kemampuan kosakata anak yang ditandai dengan kesulitan menyebutkan, memahami, dan menggunakan kata secara tepat dalam komunikasi sehari-hari. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian anak kelompok B, guru, dan lingkungan pembelajaran. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan model interaktif Matthew B. Miles dan A. Michael Huberman yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game edukatif mampu meningkatkan kosakata anak secara signifikan, ditandai dengan meningkatnya kemampuan menyebutkan kata, memahami makna, serta menggunakan kosakata dalam kalimat sederhana. Selain itu, game edukatif juga meningkatkan keaktifan, motivasi, dan interaksi sosial anak selama pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan game edukatif terbukti efektif sebagai strategi pembelajaran bahasa pada anak usia dini.

Kata kunci: game edukatif; kosakata; anak usia dini

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan tahap fundamental dalam perkembangan manusia yang menentukan kualitas kehidupan di masa depan. Pada fase ini, anak berada pada masa *golden age*, yaitu periode perkembangan otak yang sangat pesat sehingga memerlukan stimulasi yang optimal dan tepat. Salah satu aspek penting dalam perkembangan anak usia dini adalah perkembangan bahasa, khususnya penguasaan kosakata. Kemampuan kosakata yang baik menjadi dasar bagi anak dalam berkomunikasi, memahami lingkungan, serta mengembangkan kemampuan kognitif dan sosialnya¹.

Bahasa memiliki peran sentral dalam kehidupan manusia karena menjadi alat utama dalam menyampaikan ide, perasaan, dan informasi. Pada anak usia dini, perkembangan bahasa tidak hanya mencakup kemampuan berbicara, tetapi juga kemampuan memahami, menyimak, dan menggunakan kosakata secara tepat. Menurut Nurhayati penguasaan kosakata pada anak usia dini sangat dipengaruhi oleh lingkungan belajar yang kaya akan stimulasi bahasa. Semakin banyak kosakata yang dimiliki anak, maka semakin mudah anak memahami instruksi, berinteraksi dengan teman sebaya, dan mengekspresikan pikirannya.²

Namun demikian, dalam praktik pembelajaran di lapangan, masih banyak ditemukan permasalahan terkait rendahnya penguasaan kosakata pada anak usia dini. Hal ini juga terjadi di TK Negeri 02 Masbagik, khususnya pada kelompok B, di mana sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam menyebutkan nama benda, mengungkapkan ide sederhana, serta memahami instruksi guru secara optimal. Kondisi ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, antara lain metode pembelajaran yang kurang variatif, minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik, serta kurangnya keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran yang monoton dan berpusat pada guru cenderung membuat anak cepat merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar. Padahal, karakteristik anak usia dini adalah senang bermain, aktif, dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Oleh karena itu, pembelajaran pada anak usia dini seharusnya dikemas dalam bentuk kegiatan yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan dunia anak, yaitu melalui bermain. Sejalan dengan hal tersebut, Rahmawati menegaskan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan (*play-based learning*) merupakan strategi efektif dalam meningkatkan keterlibatan anak dan hasil belajar.³

Salah satu inovasi pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kosakata anak adalah penggunaan game edukatif. Game edukatif merupakan permainan yang dirancang secara khusus untuk tujuan pembelajaran, sehingga tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga mengandung nilai edukasi. Menurut Hidayat game edukatif mampu merangsang berbagai aspek perkembangan anak, termasuk bahasa, kognitif, sosial, dan emosional, karena melibatkan interaksi aktif dan pengalaman belajar yang bermakna.⁴

Penggunaan game edukatif dalam pembelajaran bahasa memiliki beberapa keunggulan. Pertama, game edukatif dapat meningkatkan motivasi belajar anak karena menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan. Kedua, game edukatif memungkinkan anak belajar secara aktif melalui pengalaman langsung. Ketiga, game edukatif dapat

¹ Suyatno. (2018). *Metode Pembelajaran Inovatif*. Surabaya: SIC.

² Nurhayati. (2020). *Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.

³ Rahmawati, D. (2021). Pengaruh permainan edukatif terhadap perkembangan bahasa anak usia dini. *Jurnal PAUD*, 5(2), 120–130.

⁴ Hidayat, A. (2019). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta.

membantu anak mengingat kosakata dengan lebih mudah karena disajikan dalam konteks yang menarik dan berulang. Hal ini sejalan dengan pendapat Prensky yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan dan retensi informasi pada peserta didik.⁵

Selain itu, perkembangan teknologi juga turut mendukung penggunaan game edukatif dalam pembelajaran. Saat ini, game edukatif tidak hanya berbentuk permainan tradisional, tetapi juga berbasis digital yang dapat diakses melalui berbagai perangkat. Namun, dalam konteks PAUD, penggunaan game edukatif tidak harus selalu berbasis teknologi tinggi, melainkan dapat berupa permainan sederhana yang dirancang secara kreatif oleh guru sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak.

Dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia di TK, penggunaan game edukatif dapat difokuskan pada pengenalan dan pengembangan kosakata melalui berbagai aktivitas, seperti permainan kartu kata, tebak gambar, puzzle kata, serta permainan peran. Melalui aktivitas tersebut, anak dapat belajar kosakata baru secara kontekstual dan menyenangkan. Menurut Tarigan penguasaan kosakata merupakan salah satu indikator penting dalam kemampuan berbahasa, sehingga perlu dikembangkan secara sistematis sejak usia dini.⁶

Berdasarkan hasil observasi awal di TK Negeri 02 Masbagik, ditemukan bahwa pembelajaran bahasa masih cenderung menggunakan metode konvensional, seperti ceramah dan pengulangan kata tanpa melibatkan media yang menarik. Akibatnya, anak kurang aktif dalam pembelajaran dan cenderung pasif. Selain itu, variasi kegiatan yang terbatas membuat anak cepat merasa bosan dan kurang fokus. Hal ini berdampak pada rendahnya peningkatan kosakata anak.

Melihat kondisi tersebut, diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan anak sekaligus meningkatkan penguasaan kosakata. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan game edukatif dalam pembelajaran bahasa. Dengan memanfaatkan game edukatif, diharapkan anak dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif, sehingga dapat meningkatkan kosakata bahasa Indonesia pada anak kelompok B di TK Negeri 02 Masbagik.

Penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan karena tidak hanya memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di TK Negeri 02 Masbagik, tetapi juga dapat menjadi referensi bagi guru PAUD dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif. Selain itu, penelitian ini juga sejalan dengan upaya peningkatan kualitas pendidikan anak usia dini yang menekankan pada pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.

Dengan demikian, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Penggunaan Game Edukatif untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Indonesia pada Kelompok B di TK Negeri 02 Masbagik". Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai efektivitas penggunaan game edukatif dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini, khususnya dalam penguasaan kosakata.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Pendekatan ini bertujuan untuk memahami secara mendalam proses penggunaan game

⁵ Prensky, M. (2007). *Digital Game-Based Learning*. New York: McGraw-Hill.

⁶ Tarigan, H. G. (2015). *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa.

edukatif dalam meningkatkan kosa kata bahasa Indonesia pada anak kelompok B di TK Negeri 02 Masbagik. Penelitian kualitatif menekankan pada makna, proses, dan pemahaman fenomena secara holistik dalam konteks alami.⁷ Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B di TK Negeri 02 Masbagik, guru kelas, serta pihak yang terkait dalam proses pembelajaran. Penelitian dilaksanakan di TK Negeri 02 Masbagik sebagai lokasi penelitian yang menjadi sumber data utama. Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari data primer, yaitu data yang diperoleh langsung dari hasil observasi dan wawancara dengan guru serta anak dan data sekunder, yaitu data pendukung berupa dokumen, seperti RPPH, catatan perkembangan anak, dan foto kegiatan pembelajaran. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi Observasi, wawancara dan dokumentasi. Instrumen utama dalam penelitian kualitatif adalah peneliti sendiri (*human instrument*). Selain itu, digunakan instrumen pendukung seperti Pedoman observasi, Pedoman wawancara, dan Lembar dokumentasi. Instrumen ini digunakan untuk membantu peneliti dalam mengumpulkan data secara sistematis. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model analisis interaktif dari Matthew B. Miles dan A. Michael Huberman yang meliputi Reduksi Data, Penyajian Data (Data Display), dan Penarikan Kesimpulan. Proses analisis dilakukan secara terus-menerus sejak awal pengumpulan data hingga penelitian selesai.⁸ Untuk menjamin keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik Triangulasi, Member Check, dan Ketekunan Pengamatan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Negeri 02 Masbagik pada kelompok B dengan fokus pada penggunaan game edukatif untuk meningkatkan kosa kata bahasa Indonesia anak. Proses penelitian dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

a. Deskripsi Kondisi Awal

Berdasarkan hasil observasi awal, kemampuan kosa kata anak masih tergolong rendah. Hal ini ditunjukkan oleh beberapa indikator yaitu Anak kesulitan menyebutkan nama benda di sekitar, Anak kurang mampu mengungkapkan ide sederhana, Anak masih terbatas dalam memahami instruksi guru, serta Anak cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, metode pembelajaran yang digunakan masih konvensional, seperti ceramah dan pengulangan kata tanpa media yang menarik. Hal ini menyebabkan anak kurang antusias dan cepat merasa bosan.

b. Pelaksanaan Pembelajaran dengan Game Edukatif

Penerapan game edukatif dilakukan melalui beberapa jenis permainan, antara lain Permainan kartu kata bergambar, Tebak gambar, Puzzle kata sederhana, dan Permainan mencocokkan kata dengan objek. Selama pelaksanaan, anak terlihat lebih aktif dan antusias. Mereka terlibat langsung dalam permainan, saling berinteraksi, dan mencoba mengungkapkan kosa kata baru yang diperoleh.

c. Perkembangan Kosa Kata Anak

⁷ Moleong, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

⁸ Matthew B. Miles, & A. Michael Huberman. (1994). *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook*. California: Sage Publications.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kosa kata anak setelah penggunaan game edukatif, yang ditandai dengan Anak mampu menyebutkan lebih banyak kosa kata baru, Anak lebih percaya diri dalam berbicara, Anak mulai mampu menyusun kalimat sederhana, serta Anak lebih aktif dalam berinteraksi dengan teman dan guru. Selain itu, suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga anak lebih mudah memahami materi yang diberikan.

2. PEMBAHASAN

a. Penggunaan Game Edukatif dalam Pembelajaran

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan keterlibatan anak. Hal ini sejalan dengan teori *play-based learning* yang menyatakan bahwa bermain merupakan sarana utama belajar bagi anak usia dini.

Menurut Slamet Suyanto, anak usia dini belajar paling efektif melalui aktivitas bermain yang memberikan pengalaman langsung. Game edukatif memungkinkan anak untuk belajar sambil bermain, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.⁹

Selain itu, penggunaan media permainan juga mendukung teori dari Marc Prensky yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Dalam penelitian ini, anak terlihat lebih aktif dan antusias selama mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan game edukatif.¹⁰

b. Peningkatan Kosa Kata Anak

Peningkatan kosa kata yang terjadi pada anak menunjukkan bahwa game edukatif efektif dalam mengembangkan kemampuan bahasa. Hal ini sesuai dengan pendapat Henry Guntur Tarigan yang menyatakan bahwa penguasaan kosa kata merupakan dasar utama dalam kemampuan berbahasa.

Melalui game edukatif, anak memperoleh pengalaman belajar yang kontekstual dan berulang, sehingga memudahkan mereka dalam mengingat dan menggunakan kosa kata baru. Aktivitas seperti mencocokkan gambar dengan kata atau menebak gambar membantu anak memahami makna kata secara lebih konkret.

Selain itu, hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Dewi Rahmawati yang menyatakan bahwa permainan edukatif dapat meningkatkan perkembangan bahasa anak secara signifikan, terutama dalam aspek kosa kata.¹¹

c. Peran Interaksi Sosial dalam Pembelajaran

Game edukatif tidak hanya meningkatkan kosa kata, tetapi juga mendorong interaksi sosial antar anak. Dalam kegiatan permainan, anak saling berkomunikasi, bekerja sama, dan berbagi informasi. Hal ini sesuai dengan teori konstruktivisme sosial dari Lev Vygotsky yang menekankan bahwa perkembangan bahasa anak

⁹ Suyanto, S. (2018). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.

¹⁰ Prensky, M. (2007). *Digital Game-Based Learning*. New York: McGraw-Hill.

¹¹ Dewi Rahmawati. (2021). Pengaruh permainan edukatif terhadap perkembangan bahasa anak usia dini. *Jurnal PAUD*, 5(2), 120–130.



dipengaruhi oleh interaksi sosial.¹² Melalui interaksi dalam permainan, anak dapat belajar dari teman sebaya maupun guru. Dengan demikian, penggunaan game edukatif tidak hanya meningkatkan aspek bahasa, tetapi juga mendukung perkembangan sosial dan emosional anak.

d. Implikasi Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan game edukatif memiliki implikasi positif dalam pembelajaran di PAUD, antara lain Meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih inovatif, Mendorong keaktifan dan partisipasi anak, Mempermudah guru dalam menyampaikan materi, Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dengan demikian, guru diharapkan dapat lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai penggunaan game edukatif untuk meningkatkan kosa kata bahasa Indonesia pada anak kelompok B di TK Negeri 02 Masbagik, dapat disimpulkan bahwa penggunaan game edukatif dalam pembelajaran memberikan dampak positif terhadap perkembangan kemampuan bahasa anak, khususnya dalam penguasaan kosa kata.

REFERENSI

- Dewi Rahmawati. (2021). Pengaruh permainan edukatif terhadap perkembangan bahasa anak usia dini. *Jurnal PAUD*, 5(2), 120–130.
- Henry Guntur Tarigan. (2015). *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa.
- Hidayat, A. (2019). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta.
- Lev Vygotsky. (1978). *Mind in Society*. Cambridge: Harvard University Press.
- Majid, A., & Andayani, D. (2011). *Pendidikan Karakter Perspektif Islam*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Marc Prensky. (2007). *Digital Game-Based Learning*. New York: McGraw-Hill.
- Matthew B. Miles, & A. Michael Huberman. (1994). *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook*. California: Sage Publications.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurhayati. (2020). *Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Prensky, M. (2007). *Digital Game-Based Learning*. New York: McGraw-Hill.

¹² Lev Vygotsky. (1978). *Mind in Society*. Cambridge: Harvard University Press.



Rahmawati, D. (2021). Pengaruh permainan edukatif terhadap perkembangan bahasa anak usia dini. *Jurnal PAUD*, 5(2), 120–130.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suyanto, S. (2018). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Suyatno. (2018). *Metode Pembelajaran Inovatif*. Surabaya: SIC.

Tarigan, H. G. (2015). *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa.